

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI
INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN STEAM
PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS SISWA
KELAS V SD NO. 3 SIBANGGEDE**



OLEH:

I GEDE ADI DARMA PUTRA

NIM 1811031148

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI
INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN STEAM
PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS SISWA
KELAS V SD NO. 3 SIBANGGEDE**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH

I GEDE ADI DARMA PUTRA

NIM 1811031148

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

SKRIPSI
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Menyetujui,

Pembimbing I

I Gst. Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008052015042001

Pembimbing II

Gst. Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 198605172015041001

Skripsi oleh I Gede Adi Darma Putra ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 Februari 2022

Dewan Penguji:

Luh Ayu Tartayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog (Ketua)
NIP. 198206232012122002

Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Anggota)
NIP. 198206232012122002

I Gst. Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 199008052015042001

Gst. Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Anggota)
NIP. 19860517201504100

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan
Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 24 Februari 2022



PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS SD No. 3 Sibanggede” beserta seluruh isinya adalah karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan-pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas perhatiannya ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya ini atau adanya klaim keaslian karya ini.



PRAKARTA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnyalah, peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede”** dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan kemurahan hati berbagai pihak, baik berupa moral maupun material. Oleh karena itu, ucapan banyak terima kasih sedalam-dalamnya diucapkan oleh penulis kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kesempatan serta penyediaan fasilitas pendukung Pendidikan selama mengikuti perkuliahan.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M. Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan rencana.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi serta bantuan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi serta bantuan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UP-PBM FIP Undiksha Kampus Denpasar atas motivasi, bantuan serta fasilitas yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.

6. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., selaku Pembimbing II dan Koordinator Program Studi yang telah memberikan dorongan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Ni Wayan Suarni, S.Pd., S.ag., PLT Kepala Sekolah SD No. 3 Sibanggede yang telah memberikan izin untuk melakukan Penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Staf dan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan data.
10. Mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu memberikan data untuk skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu menyusun skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik kemampuan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 10 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKARTA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Pengembangan.....	7
1.6 Manfaat Pengembangan.....	8
1.7 Spesifikasi Produk.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.10 Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Kompetensi Pengetahuan IPS.....	14
2.1.2 Instrumen Evaluasi Berbasis Pendekatan STEAM.....	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	37

2.3 Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Metode Penelitian Pengembangan	39
3.1.1 Model Penelitian Pengembangan	39
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	41
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	41
3.2.2 Tahap Design (<i>Design</i>)	43
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	44
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	48
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	48
3.3 Uji Coba Produk	50
3.3.1 Desain Uji Coba	50
3.3.2 Subjek Uji Coba Produk	50
3.3.3 Jenis Data	51
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	52
3.3.5 Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	69
4.1.2 Hasil Analisis Data	105
4.1.3 Revisi Produk	112
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	116
4.3 Implikasi Penelitian	124
BAB V PENUTUP	124
5.1 Rangkuman	124
5.2 Simpulan	127
5.3 Saran	130
DAFTAR RUJUKAN	131
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori-Kategori dalam Dimensi Proses Kognitif Keterangan	17
Tabel 3. 1 Pemetaan KD & Indikator Pembelajaran	43
Tabel 3. 2 Kategori Penilaian Skala Likert	52
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Isi Mata Pelajaran	55
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran	56
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran	57
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Tes Objektif Pilihan Ganda	57
Tabel 3. 7 Matriks Tabulasi Validitas Gregory	59
Tabel 3. 8 Tabulasi Silang Validitas Gregory dengan Dua Penilai	60
Tabel 3. 9 Penilaian Formula Gregory	60
Tabel 3. 10 Kriteria Reliabilitas Tes	62
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Kesukaran (P)	63
Tabel 3. 12 Kriteria Daya Pembeda Tes (D)	64
Tabel 3. 13 Kriteria Indeks Pengecoh	66
Tabel 3. 14 Kategori Penilaian Skala Likert	68
Tabel 3. 15 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	68
Tabel 3. 16 Metode Analisis Data	68
Tabel 4. 1 Pemetaan KD & Indikator pada Produk yang Dikembangkan	74
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran	89
Tabel 4. 3 Komentar Ahli Isi Mata Pelajaran	90
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Isi untuk Validasi Isi Instrumen	91
Tabel 4. 5 Tabulasi Silang Hasil Penilaian Ahli Isi	91
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	92
Tabel 4. 7 Komentar Ahli Desain Pembelajaran	93
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	93
Tabel 4. 9 Komentar Ahli Media Pembelajaran	95
Tabel 4. 10 Validitas Butir Soal	95
Tabel 4. 11 Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	97
Tabel 4. 12 Uji Daya Beda	99
Tabel 4. 13 Kualitas Pengecoh	101
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Analisis Butir	103

Tabel 4. 15 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Produk	105
Tabel 4. 16 Revisi Produk Pengembangan Ahli Isi Mata Pelajaran.....	112
Tabel 4. 17 Revisi Produk Pengembangan Ahli Desain Pembelajaran.....	113
Tabel 4. 18 Revisi Produk Pengembangan Ahli Media Pembelajaran.....	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE.....	40
Gambar 3. 2 Bagan Pengembangan Produk	49
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Wali Kelas V.....	73
Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i>	76
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i>	81
Gambar 4. 4 Logo Aplikasi	82
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Interface.....	83
Gambar 4. 6 Proses Penambahan Interaktivitas pada Interface.....	83
Gambar 4. 7 Proses Menginput Soal Evaluasi.....	85
Gambar 4. 8 Mengubah Data menjadi HTML 5.....	85
Gambar 4. 9 Mengubah Data menjadi Berbasis Aplikasi Android.....	86
Gambar 4. 10 Proses Instalisasi Instrumen Evaluasi Interaktif.....	86
Gambar 4. 11 Perbaikan pada Tujuan Pembelajaran.....	113
Gambar 4. 12 Perbaikan Urutan pada Pilihan Menu	113
Gambar 4. 13 Menambahkan KKM pada Petunjuk Soal	114
Gambar 4. 14 Memberikan Nomor pada Soal.....	114
Gambar 4. 15 Perbaikan Gambar Dengan Perspektif Samping Depan.....	115
Gambar 4. 16 Penyajian Soal Agar Variatif.....	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi	135
Lampiran 2. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Isi Mata Pelajaran.....	136
Lampiran 3. Angket Validitas Ahli Isi Mata Pelajaran	137
Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Isi 1 Butir Soal	140
Lampiran 5. Validitas 1 Butir Soal Ahli Isi Mata Pelajaran.....	141
Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Validitas 2 Butir Soal Ahli	144
Lampiran 7. Validitas 2 Butir Soal Ahli Isi Mata Pelajaran.....	145
Lampiran 8. Surat Pengantar Uji Ahli Media serta Desain Pembelajaran.....	148
Lampiran 9. Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	149
Lampiran 10. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	152
Lampiran 11. Lampiran Silabus Tema 2 Kelas V SD	155
Lampiran 12. RPP Pembelajaran.....	162
Lampiran 13. Lembar Soal Pre-test.....	172
Lampiran 14. Data Hasil Pre-test.....	181
Lampiran 15. Validitas	182
Lampiran 16. Reliabilitas.....	183
Lampiran 17. Tingkat Kesukaran	184
Lampiran 18. Daya Beda	185
Lampiran 19. Ditraktor atau Pengecoh.....	186
Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data	187
Lampiran 21. Dokumentasi	188
Lampiran 22. Jadwal Kegiatan Penelitian	190